



Trabalhando com o método kanban

O que é o Método Kanban?

Para começarmos a falar deste método, vamos começar a descrever que o termo kanban significa, literalmente em japonês, “registro ou placa visível”. Ele foi desenvolvido por Taiichi Ohno, então Vice-Presidente da Toyota Motor Company, e introduzido junto com o Sistema Toyota de Produção, logo ele se tornou um método enraizado na empresa, isso aconteceu para perpetuar uma das principais características daquele sistema, a produção just-in-time (JIT), fator primordial em uma indústria de montagem.

Kanban é um sistema de gerenciamento de trabalho em andamento (Anderson,2010), que serve principalmente para garantir uma produção contínua e sem sobrecargas na equipe de produção de mídia. Kanban é um sistema de gestão onde exatamente a quantidade de trabalho produzida que o sistema é capaz de realizar e presumir. Kanban é um sistema de trabalho just-in-time, o que significa que evita sobras desnecessárias de estoque, o que na gestão de projetos multimídia equivale ao investimento desnecessário de tempo e esforço no que não precisaremos (ou simplesmente é menos prioritário) e evita sobrecarregar a equipe.

Kanban é uma abordagem para gerenciamento de mudanças organizacionais, não é um processo de desenvolvimento de produtos multimídia ou gerenciamento de projetos. O Kanban é uma abordagem para a introdução de mudanças no ciclo de vida do desenvolvimento de produtos multimídia ou metodologia de

gerenciamento de projetos. Com Kanban, você começa com algo que está agora na gestão de sua equipe de produção. Vc não precisa começar do zero na organização de uma empresa para adotar o Kanban.

Na gestão do trabalho em processo com Kanban, busca-se um conceito chave como é limitar o trabalho em andamento. Mostra-se que quanto mais trabalho em andamento é gerenciado ao mesmo tempo, os índices de qualidade diminuem drasticamente. Na produção de projetos multimídia, aumentar o trabalho em andamento envolve aumentar o número de erros que este projeto multimídia terá como consequência da pouca capacidade de concentração que os desenvolvedores poderão dedicar às tarefas.

As quatro etapas do Kanban

O kanban, quando falamos da sua implementação podemos dividi-lo em quatro etapas, descritas a seguir:

1. **Preparar a equipe**

   Nesta etapa iremos reunir todos os colaboradores que fazem parte da sua equipe e realizamos a explicação de como será o novo sistema de trabalho. Mesmo parecendo um sistema de simples compreensão, podem surgir muitas dúvidas nesse processo de como utilizá-lo, portanto neste momento é de grande importância fazer uma reunião com toda a equipe de trabalho para esclarecer possíveis dúvidas.

2. **Mapear os processos**

   A segunda etapa consiste no mapeamento de processos, é neste momento que deverá mapear todos os processos que

serão executados pela sua equipe de trabalho, pois tem o intuito de saber quais colunas serão necessárias para dar conta de entender e traduzir todos os status pelos quais uma tarefa deverá passar.

3. **Definir esquema de cores e priorização**

Precisando estabelecer a comunicação entre todos os colaboradores, definimos um modelo de priorização, ou seja, saberemos indicar se uma tarefa terá uma urgência em sua entrega. Para executar esses esquemas, podemos utilizar uma coluna específica ou mesmo utilizar o esquema de cores. Se formos utilizar o sistema de cores temos que definir qual será o papel das cores no seu sistema de gestão e também o que elas irão representar (prioridade, responsável, tipo de tarefa, etc.).

4. **Avaliar para melhorar**

Assim como temos em todas as adaptações, o kanban também pode trazer alguns desafios e mesmo muitas dificuldades para toda a equipe, por este motivo é muito importante fazer uma avaliação sobre a opinião da equipe sempre pensando na melhoria de todo o processo.

Kanban no Desenvolvimento Ágil

Com o surgimento do kanban, a entrega dos produtos acabou ganhando uma maior agilidade e precisão. Com isso as empresas foram capazes de garantir um nível de qualidade muito mais uniforme para toda a sua cadeia operacional, com isso aumentou a sua competitividade no mercado.

Vendo que tínhamos a possibilidade de implementar todas essas melhorias em outras áreas, assim a metodologia kanban passou a ser utilizada em outros setores da indústria. Como exemplo podemos falar do desenvolvimento de software e sistemas móveis, onde conseguiu criar um ambiente mais flexível e ágil.

E a partir disso o kanban se tornou parte daquilo que visualizamos nas metodologias ágeis. Onde destacamos por exemplo uma forma de trabalho que ajuda os times a se relacionarem melhor, tendo como consequência disso o atingimento das metas com mais facilidade. Indicando em outras palavras, em um ambiente de desenvolvimento de software ágil, os times irão atuar com uma alta integração, fazendo a troca de dados e achando as soluções dos problemas de uma forma mais colaborativa possível. Esses esforços irão evitar os conflitos e terá uma melhora significativa no nível de inovação, pois as escolhas serão feitas com um número maior de pessoas pensando em um melhor caminho a ser tomado.

Kanban e Scrum

Além da metodologia Kanban, outra forma de reduzir o desperdício nos processos de desenvolvimento e também aplicar uma prática de metodologias ágeis nós podemos citar o Scrum. Com essas duas possibilidades alguns gestores ficam na dúvida para saber qual irá aplicar dentro da sua realidade, ou seja, dentro do seu projeto. Para isso vamos listar em alguns aspectos as diferenças entre as duas metodologias ágeis.

Artefatos

Scrum requer backlog de produto claramente definido, backlog de sprint e burndown, exigindo mais esforço da equipe para manter os artefatos atualizados, em comparação com o Kanban.

Embora o Kanban não exija nenhum artefato específico, ele terá uma pequena exigência de backlog da iteração e planos de bucket.

Iterações

Scrum define iterações (chamadas Sprints) como parte do Scrum ciclo da vida. Eles podem durar de uma a até três semanas. No final de cada Sprint, esperamos um produto totalmente funcional com novos recursos ou outras atualizações que são aceitas pelo proprietário do produto.

Kanban não define iterações; como novo as tarefas são definidas sob demanda o mais tarde possível.

Equipe

As equipes Scrum devem ser multifuncionais, o que significa que são capazes de fornecer incremento de produto totalmente por conta própria (do planejamento ao desdobramento, desenvolvimento).

Kanban permite multifuncionais e equipes especializadas, dependendo do tipo de produto e do que funciona melhor para um determinado cenário.

Segundo Schwaber e Sutherland (2013), no Scrum a equipe de desenvolvimento trabalha unida com o objetivo de entregar o software e tem autonomia para definir a tática para esta consecução.

Funções

O Scrum prescreve os seguintes papéis: proprietário do produto, desenvolvimento equipe e Scrum master. O proprietário do produto é responsável por TODO, e Scrum Master é responsável por reuniões diárias e resolver problemas não técnicos da equipe.

Kanban não define nenhum papel especial, tarefas para manter método ágil são divididos entre os membros da equipe.

Corrigindo erro

Existem dois tipos de falhas de software, aquelas que aparecem no momento de desenvolvimento (muitas vezes chamados de defeitos) e aquelas que aparecem após quando o software é lançado e executado em um ambiente real, chamados bugs. Kanban permite correção de bugs não planejada imediatamente - se a correção de um bug tiver prioridade mais alta do que as tarefas atuais no todo, essa tarefa é colocada no quadro.

Com Scrum, a correção de bugs é planejada para o próximo Sprint – seria não é razoável mudar o plano atual da Sprint devido a todos os preparativos e estimativas que são feitas antes do Sprint. Na realidade, sabemos que bugs críticos devem ser corrigidos o mais rápido possível, então no Scrum as equipes adotam abordagens diferentes para lidar com esse problema. Algumas equipes definem um dia de uma semana (ou parte de um dia) como uma "correção de bugs". Outras equipes reduzem o número de pontos de história para Sprint, então ainda há algum tempo para coisas inesperadas, como corrigir bugs.

Vantagens do Método Kanban

Podemos citar 4 vantagens para utilizar o método kanban, são elas:

Autonomia



O responsável pelo processo tem uma facilidade através da gestão visual, ou seja, quando olha para o quadro é fácil identificar os status das entregas e o que ainda precisa ser feito, com isso vai estimular toda a equipe de trabalho já que eles podem fazer a verificação do quadro sozinhos e com isso dão andamento nas entregas, além disso, devido à situação de "puxar" as tarefas alocadas nas colunas, não tem a necessidade de passar as próximas tarefas, eles mesmos podem verificar.

Priorização de tarefas

Como já indicamos podemos fazer a priorização das tarefas por sistemas de cores ou mesmo o próprio responsável pela equipe, no caso o gestor, pode lançar no kanban, alguns cartões que julga importantes, mantendo assim o foco da equipe, fazendo com que priorize as tarefas mais importantes.

Aumento da produtividade

Esse fator se dá pois quando aumentamos o foco e a equipe passa a ter mais clareza sobre o que precisa ser entregue e também sabendo quando precisa ser entregue tudo fica mais fácil.

Redução de custos

Aplicando o quadro kanban, fica mais fácil gerenciar o tempo que toda a equipe vai levar em cada tarefa, assim sabemos que quanto mais tempo mais dinheiro, este gasto será evitado pois

iremos direcionar a equipe na solução de problemas de produtividade utilizando algumas alternativas c[…] a delegação das tarefas.

Na figura 1 podemos verificar um exemplo de quadro Kanban para que está começando a aprender Inglês.

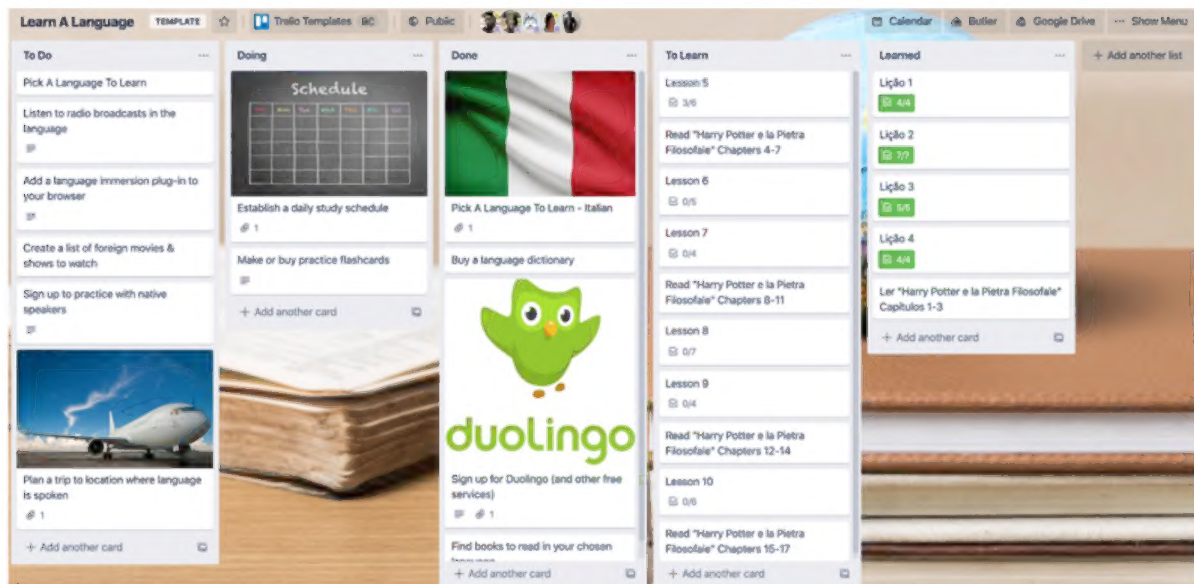


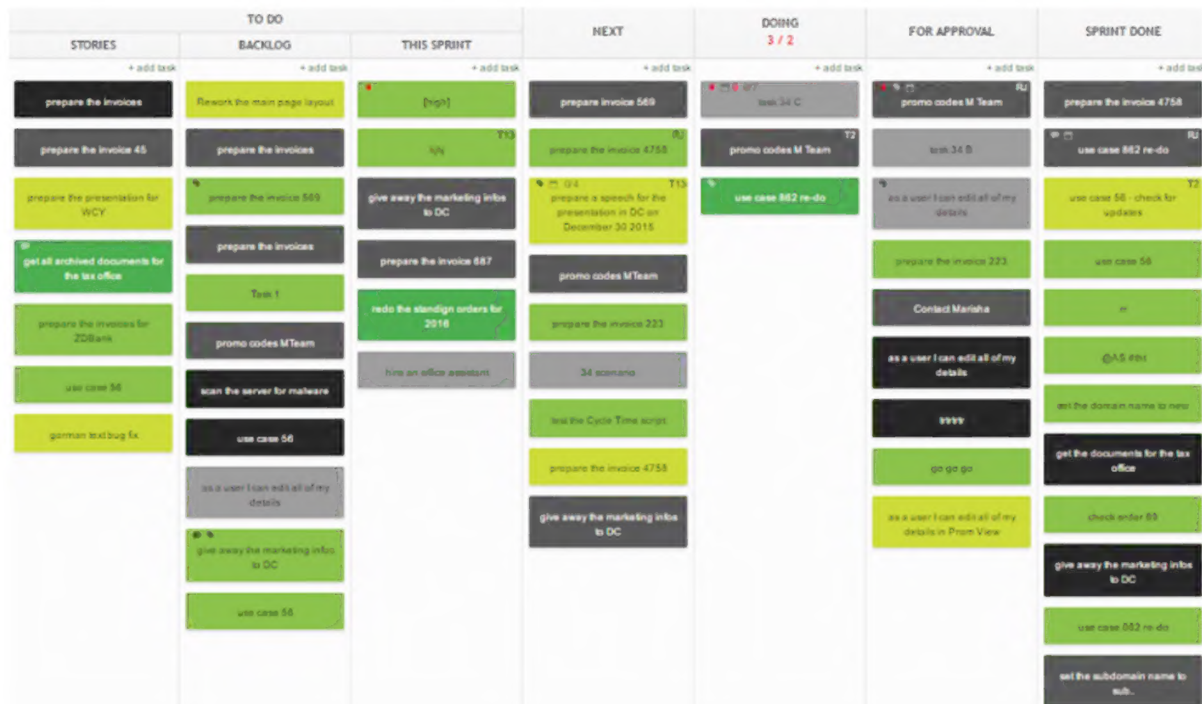
Figura 1: Exemplo de quadro Kanban

Scrum com Kanban

Nós conhecemos o Kanban e o Scrum como metodologias de gerenciamento Agile. O Scrumban (Kanbantool) combina as melhores características de ambos os métodos. Ele junta a natureza normativa do Scrum e a capacidade de melhoria dos processos do Kanban, permitindo que as equipes cheguem ao desenvolvimento Agile para melhorar constantemente seus processos. Scrumban está se tornando popular em indústrias onde

o desenvolvimento de projeto e a manutenção andam de mãos dadas.





O Scrumban evoluiu do Scrum com o suplemento do eixo das práticas do Kanban (Kanbantol). Elas são: visualização, limites para trabalho em andamento, gerenciamento de fluxo de trabalho, mantendo as políticas explícitas.

Os princípios de implementação do Scrumban básico incluem:

- Começar com as cerimônias, quadros e funções que você usa agora.

- Concordar em buscar melhorias para atingir um processo mais efetivo.

- Respeitar as funções e responsabilidades atuais enquanto busca melhorá-las com facilidade.

Podemos verificar na figura 1 um modelo de quadro Kanban.

Imagem do quadro Kanban



Introduzir metodologia Scrum Ban

Iniciar o quadro Kanban do projeto Postos de Gasolina

Atividade Extra

Para se aprofundar no assunto desta aula, confira o conteúdo: "Kanban: O que é, como funciona e como implantar esse método".

Copiei a descrição abaixo em negrito e busque no blog.egestor:

Kanban: O que é, como funciona e como implantar esse método

Referência Bibliográfica

ANDERSON, David J.; Reinertsen, Donald G. (2010). **Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business**. Disponible en: http://www.amazon.com/kanban-successful-evolutionary-technology-business/dp/0984521402

SCHWABER, K. and SUTHERLAND, J. 2013. T**he Scrum Guide™ The Definitive Guide to Scrum - The Rules of the Game.** Disponível em Revista Científica On-line Tecnologia – Gestão – Humanismo ISSN: 2238-5819.

Kanbantol Site. **Kanbantol**, Disponível em: <https://angular.io >. Acesso em: 20, novembro de 2022.



Atividade Prática 4 - Kanban no desenvolvimento de softwares

Título da Prática:

Objetivos: Criar um kanban para fazer o gerenciamento dos processos em um App de Estacionamento.

Materiais, Métodos e Ferramentas: Kanban.

Atividade Prática

Kanban é uma abordagem para gerenciamento de mudanças organizacionais, não é um processo de desenvolvimento de produtos multimídia ou gerenciamento de projetos. O Kanban é uma abordagem para a introdução de mudanças no ciclo de vida do desenvolvimento de produtos multimídia ou metodologia de gerenciamento de projetos de Apps. Com Kanban, você começa com algo que está agora na gestão de sua equipe de produção. Você não precisa começar do zero na organização de uma empresa para adotar o Kanban.

Pensando nas facilidades que o kanban traz para os seus usuários, nesta atividade prática vamos propor a criação de um kanban que irá gerenciar um desenvolvimento de um App de Estacionamento.

Como exemplo podemos mostrar a figura abaixo:

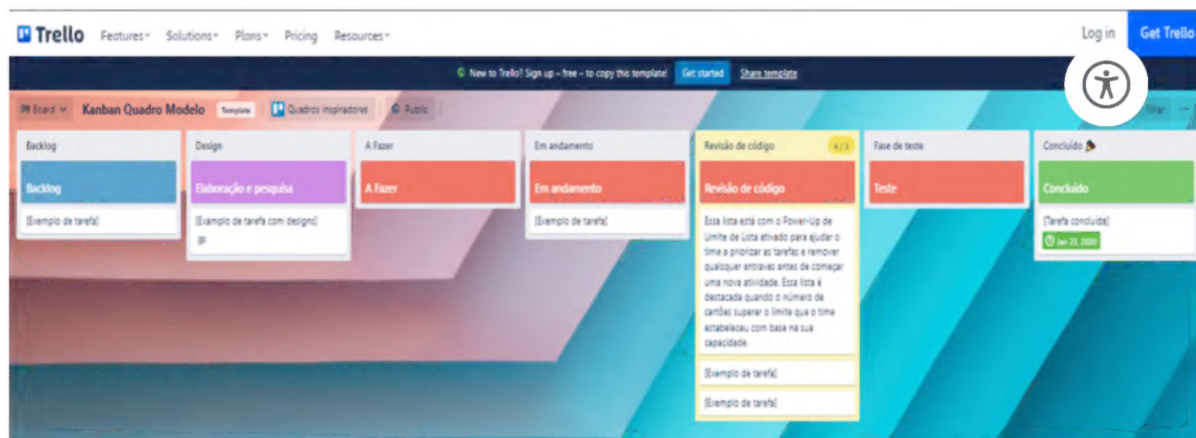


Figura 1: Modelo de criação do kanban

Gabarito Atividade Prática

Nesta atividade prática o aluno vai criar conforme as suas necessidades o kanban de um Estacionamento, gerando todas as tarefas que irão aparecer no projeto de desenvolvimento do software dentro do kanban, ou seja, criar os cartões que representam as atividades que precisam ser concluídas dentro do projeto do Estacionamento, que é o fluxo de trabalho.

A coluna que irá representar o status em que os cartões se encontram durante todo o fluxo de trabalho. Nessas colunas vamos colocar o "a fazer", "fazendo" e o "feito", que são os mais comuns de utilizar, mas não tendo a obrigação de usá-los.

E por último tem o quadro que é onde iremos incluir todos os cartões e as colunas, tendo a possibilidade de ser virtual ou físico.

Quando terminar a elaboração do kanban tirar um print e postar na atividade.



Ir para exercício